

Turnier-Bridge-Regeln 2017 Neuerungen für Spieler

§ 6 Mischen und Austeilen

Zwei aufeinanderfolgende Karten sind in verschiedene Hände auszuteilen.

§ 7 Kontrolle Boards / Karten

Das Board wird in die Tischmitte gelegt, wo es korrekt ausgerichtet bis zum Ende des Spiels zu bleiben hat.

Man sollte auch nach dem Spiel keine Karten anderer Spieler berühren, der Gegner darf dies aber erlauben.

§ 20 Erklärung von Ansagen

Es ist verboten, Fragen zu stellen, nur um dem Partner zu helfen oder eine falsche Auskunft zu provozieren.

§§ 42-43 Rechte des Dummy

Der Dummy darf versuchen, Regelwidrigkeiten zu verhindern, aber nicht auf eigene Initiative vor Spielende den Turnierleiter rufen.

Der Dummy darf keine Bildseiten von Gegnerkarten sehen; Gegenspieler dürfen Dummy keine Karten zeigen.

§ 61 Fragen zum Revoke

Die Gegenspieler dürfen einander fragen, ob sie die Farbe noch haben – mit dem Risiko unerlaubter Info.

§§ 65-66 Ansicht von Stichen

Bis seine Partei zum nächsten Stich spielt, darf ein Spieler auf falsch abgelegte Karte hinweisen und die letzte eigene Karte verdeckt ansehen.

§ 68 Claim und Konzession

Nach einem Claim wird das Spiel unterbrochen. Bei Zweifeln kann

- der Turnierleiter gerufen werden
- **oder** auf Verlangen der anderen Partei weitergespielt werden, wobei alle 4 Spieler zustimmen müssen und das dann erzielte Ergebnis zählt.

§ 73 Verständigung und Tempo

Ein Spieler darf weder unerlaubte Info vom Partner ausnutzen noch Gegner durch Zögern (oder Eile) täuschen.

§ 75 Falsche Auskunft

Bemerkt jemand eine eigene falsche Auskunft, muss er vor dem Ausspiel (oder früher) den Turnierleiter rufen. Bei falscher Auskunft des Partners muss Alleinspieler oder Dummy nach letztem Pass den Turnierleiter rufen. Hat ein Paar keine Vereinbarung, ist genau das als Auskunft zu geben.

Zusammenstellung Helmut Häusler

§ 23 Vergleichbare Ansage

Wird eine Ansage außer Reihenfolge oder ein ungenügendes Gebot nicht angenommen, kann die Reizung ohne Berichtigung normal fortgeführt werden, falls der Schuldige seine regelwidrige Ansage durch eine vergleichbare Ansage ersetzt.

Eine Ansage ist vergleichbar, falls sie

- die gleiche(n) Farbe(n) und keine zu sehr abweichende Stärke zeigt
z.B. *Teiler W, Nord 1♠ außer Reihe*
→ W: 2♥ (schwach) N: 2♠
Teiler W, Ost 1♥ außer Reihenfolge
→ W: 1♥ N: 1♠ O: 2♠ (♥-Fit, ab 12)
- **oder** das Blatt genauer beschreibt
z.B. *W: 2♣ N: 2♠ O: 2♦ (als Relais)*
→ jede Ersetzung beschreibt genauer
Teiler W, Ost Pass außer Reihe
→ W: 1♥ N: Pass O: 1SA/3♥ (< 12)
aber nicht → O: 1♠/2♣ (da unlimitiert)
- **oder** den gleichen Zweck erfüllt
z.B. *W: 2SA N: Pass O: 2♣ (Stayman)*
→ Ersatz O: 3♣ (Puppet-)Stayman

§ 25 Änderung von Ansagen

Eine unbeabsichtigte Ansage kann geändert werden, bis der Partner angesagt hat, aber nur, wenn die falsche Bietkarte gezogen wurde, z.B. mit 5er-♥ 1♠ → 1♥ zulässig

Dabei ist es unerheblich, wie man auf den Fehler aufmerksam wird, es darf auch durch den Partner sein (Zusatz „ohne Gedankenpause“ ist entfallen).

Eine ursprünglich gewollte Ansage ist nicht veränderbar, z.B. 1SA, danach 5er-♥ bemerkt → 1♥/2♥ unzulässig.

§ 26 Ausspielbeschränkungen

Wird eine Ansage (z.B. *ungenügende oder außer Reihenfolge*) durch eine nicht vergleichbare Ansage ersetzt, kann der Alleinspieler dem Partner des Schuldigen bei dessen erster Gelegenheit zum Ausspiel eine Farbe verbieten, die der Schuldige nicht regulär in der Reizung gezeigt hat.

Nach Ersatz durch vergleichbare Ansagen (oder von unbeabsichtigten) gibt es keine Ausspielbeschränkung.

Nach jedem Ersatz einer Ansage ggf. berichtiger Score, um Schaden durch Regelverstoß auszugleichen.

§ 27 Ungenügendes Gebot

Wird ein ungenügendes Gebot nicht angenommen, kann die Reizung ohne Berichtigung normal fortgeführt werden, wenn das Gebot ersetzt wird

- durch das niedrigstmögliche, das dieselbe(n) Farbe(n) bzw. SA zeigt
- **oder** eine vergleichbare Ansage gemäß § 23, z.B.

W:1SA N:2♦ O:2♦ (als Transfer)

→ Ersatz: O:2♥/3♥ (auch X = 5+♥)

Bei sonstigen Ersetzungen gilt § 26, und der Partner muss immer passen.

§§ 29-32 Ansagen außer Reihe

Linker Gegner kann danach ansagen, und die Reizung geht normal weiter. Sonst wird Ansage außer Reihenfolge aufgehoben und die Reizung mit dem Spieler an der Reihe fortgesetzt.

A. Rechter Gegner an der Reihe

Passt rechter Gegner, wiederholt Schuldiger einfach seine Ansage. Andernfalls kann der Schuldige

- vergleichbare Ansage § 23 wählen (Pass muss wiederholt werden)
→ Reizung geht normal weiter
- andere Ansage abgeben (§ 26)
→ Partner muss einmal passen

B. Partner an der Reihe (oder *Erstansage vor linkem Gegner als Teiler*) Partner des Schuldigen kann und soll normal reizen, darf Info nicht nutzen.

Schuldiger darf alles reizen, wählt er

- eine vergleichbare Ansage (§ 23)
→ Reizung geht normal weiter
- eine andere Ansage (§ 26)
→ Partner muss einmal passen

§ 45 Gespielte Karte

Eine unabsichtliche Bezeichnung einer Karte des Tisches kann vom Alleinspieler korrigiert werden, bis er seine nächste Karte spielt, aber nur bei einem Versprecher (sehr selten), nicht bei Meinungsänderung, z.B. *Süd spielt klein zu ♠AD am Tisch und ordert „Dame“, Falls West ♠K spielt, kann Süd nicht in „Ass“ korrigieren.*

§ 50 Umgang mit Strafkarten

Solange eine Strafkarte auf dem Tisch liegt, sind zunächst alle Infos daraus für alle Spieler erlaubt, aber nach Spiel oder Zurücknahme der Karte nur noch für den Alleinspieler. Wenn Infos (auch zunächst erlaubte) sich zum Vorteil der schuldigen Seite auswirken, erfolgt berichtiger Score.